http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

NOVITA'
DA QUESTO MESE ANCHE DUE PROGRAMMI DI UTILITA'

All'interno del dischetto troverete:

MITH
UNA LEGGENDA SUI VOSTRI MONITOR (1MB)

TITUS THE FOX
LA VOLPE PIU' SIMPATICA DELL'ANNO (1MB)

PROVATI PER VOI: EYE OF THE BEHOLDER II - MIGHT & MAGIC III
COVERT ACTION - ELVIRA II

Anno II Numero 7 - Giugno 1992 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

124 PAGINE

ESCLUSIVA EUROPEA!
IL VIDEOGAME DI NIGEL MANSELL

SPECIALE SIMULMONDO

JAGUAR SIMULATOR
TAGLIA IL TRAGUARDO

TRENTA PAGINE
DI INCREDIBILI ANTEPRIME!

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

ACQUAVENTURA • ASHES OF EMPIRE • ULTIMA
VILLAGON ATTACK • ADDAMS FAMILY • PLAN 9
CHAMPIONSHIP

ero 43 - Giugno 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSTANCABILI...

Siamo davvero instancabili noi di TGM e C., instancabili perché siamo sempre pronti a fare qualunque cosa (nei limiti del possibile... e del pudore!), instancabili perché siamo sempre in movimento, e instancabili perché le nuove proposte ci piacciono sempre, soprattutto se servono a migliorare la rivista.
Così, insieme al lieve aumento di prezzo che siamo stati costretti ad apporre e che spero non vi abbia infastidito più di tanto, abbiamo deciso di aggiungere al dischetto di TGM Action, oltre ai soliti demo per giocare, anche dei programmini di utilità che mi auguro vi possano servire per rendere la vita più facile col vostro Amiga.
Ma non ci fermeremo qui perché per i prossimi numeri abbiamo già in mente diverse cose da aggiungere e modificare.
Insomma, è un miglioramente continuo e instancabile, per cui siamo sicuri che all'uscita del prossimo numero, che per noi segna le vacanze, ci lascerete andare in vacanza tranquilli perché, ve lo assicuro, ce lo meritiamo.
E a proposito di vacanze, godetevi i paesaggi frattali che il vostro Amiga potrà generare grazie al programma inserito nel dischetto di questo mese, e lasciatevi trasportare dalla fantasia per godervi le prossime, ambitissime ferie estive. Per ora è tutto quello che qui in Redazione possiamo permetterci!

Alla prossima,
Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Massimo Reynaud
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI).
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A - Cernusco Sul Naviglio (MI).
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 688.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 -20124 Milano
Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%

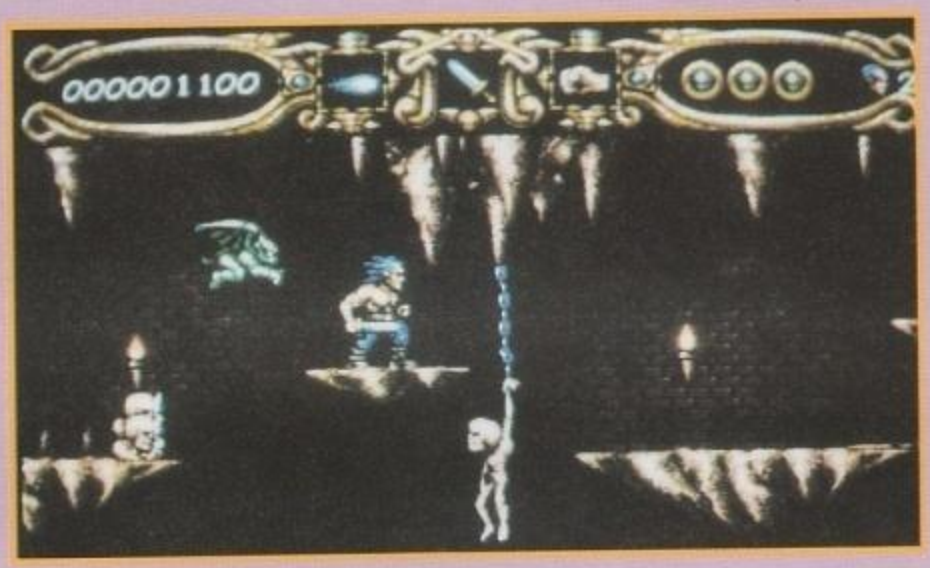
COVERT ACTION 12
ELVIRA II 11
EYE OF THE BEHOLDER II 6
MIGHT & MAGIC III 10
MYTH 4
TITUS THE FOX 5

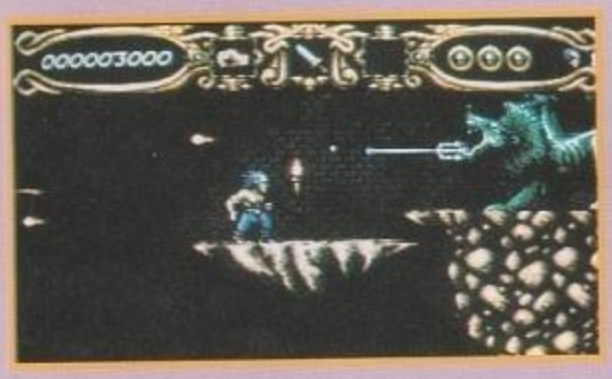
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HISTORY IN THE MAKING

Protagonista assoluto sul numero dello scorso Marzo di TGM, con la copertina e la recensione in esclusiva al suo interno, ecco tornare direttamente sui vostri monitor uno fra i titoli più celebri della storia del software...





Ricorderete senz'altro il clamoroso successo ottenuto dalla versione per Commodore 64 qualche anno fa, imponendosi come platform dell'anno e sbaragliando senza troppi problemi l'agguerritissima concorrenza. Da allora però il gioco ha subito parecchie modifiche, prima fra tutte la sostituzione dell'intrepido ragazzotto in giacchetta, blue jeans e scarpe da ginnastica con un corpulento barbaro dai muscoli d'acciaio.

Invariata, invece, l'ambientazione mitologica di fondo dalla quale deriva abbastanza intuitivamente il titolo; nel corso della vostra avventura dovrete infatti affrontare tutti le più spettrali insidie e creature tenebrose dei quali le leggende degli antichi abbiano mai narrato. Trattandosi comunque di un semplice demo del primo livello (in ogni caso sufficiente per poter apprezzare la cura delle grottesche animazioni, a cominciare dalla decapitazione degli scheletri, oltre che l'ottima giocabilità in generale), mi sembra perfino superfluo dilungarmi su quanto vi aspetta all'interno della versione definitiva (che dovreste finalmente poter trovare nei negozi, ci scusiamo con tutti voi lettori per il ritardo sulla data d'uscita, anche se ovviamente è una cosa che non ci può essere direttamente imputata. Si è trattato infatti di uno spropositato prolungarsi della fase di test andata ben oltre qualsiasi pessimistica previsione), limitandomi ad una descrizione sommaria di quello che dovete fare. Non appena caricato il programma vi troverete collocati al margine superiore sinistro dello schermo, e il vostro compito preminente è quello di proseguire verso destra, spostandovi di piattaforma in piattaforma. Scoprirete quindi che un primo grave problema è costituito dall'idra multitesta che vi attende poco oltre, se quindi non vorrete fare una brutta fine vi converrà escogitare qualche cosa per sconfiggerla. A tale scopo vi segnalo come di tanto in tanto i nemici uccisi lascino cadere al suolo icone da raccogliere, si tratta di oggetti bonus e soprattutto armi supplementari che verranno visualizzate nella parte superiore; utilizzando le frecce della tastiera si scorre l'inventario, con la sbarra si conferma la scelta. Aggiungo quindi che ogni arma ha una sua utilizzazione ben precisa, oltre non mi sembra il caso d'andare, anche perché dando un'occhiatina alle foto...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

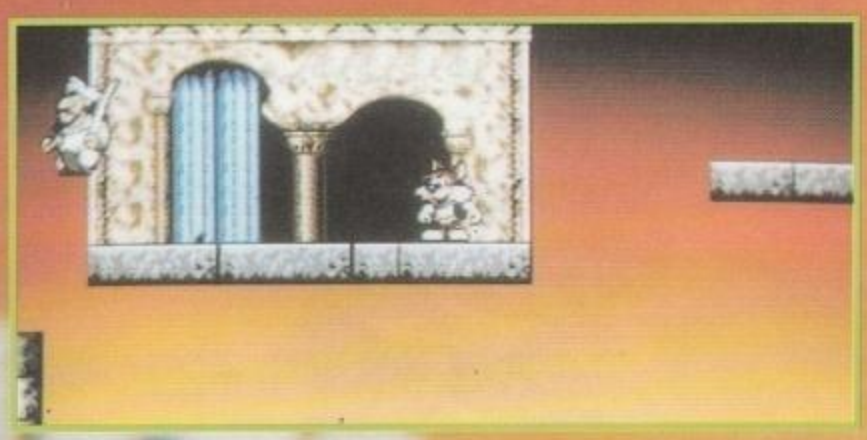
http://www.oldgamesitalia.net/

TITUS the FOX

Vi stavate chiedendo a chi appartenesse quella simpatica faccia da volpino che compare ridente sulla copertina del numero? Bene, adesso dovreste averlo capito!

Titus The Fox è infatti allo stesso tempo la mascotte dell'omonima casa francese produttrice del programma, nonché la protagonista incontrastata del gioco stesso...
La sventura incorsa al nostro astuto compagno è una di quelle che con cadenza ormai abituale si ripetono nel variopinto mondo dei videogiochi: il rapimento della tenera volpetta Foxette. Per risolvere tale fastidioso inconveniente (chiamiamolo così, almeno nell'ipotesi che non si trovi in giro un valido rimpiazzo in tempi ridotti) il benemerito paladino deve affrontare un tormentatissimo viaggio andata e ritorno fino a Marrakech, sconfiggendo la moltitudine di avversari che immancabilmente cercheranno di ostacolarvi con ogni mezzo a loro disposizione.
Il demo contenuto nel dischetto comprende l'intero diciassettesimo livello, uno di quelli più avanzati e quindi più difficili, anche se credo che non ci metterete poi molto ad accorgervene da soli. Immagino quindi le vostre espressioni sbigottite con Titus che sfreccia per lo schermo ad una velocità supersonica, più o meno la stessa di Giancarlo quando lo ha testato per assicurarsi del corretto funzionamento, a tale proposito ho un solo consiglio da indicarvi: pratica! (Oltre che dare una sbirciatina al demo che si attiva senza premere niente per qualche secondo).
Un'ultima raccomandazione: il caricamento è effettivamente un po' lunghetto, ma abbiate fede perché prima o poi qualche cosa succede!

MAX



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

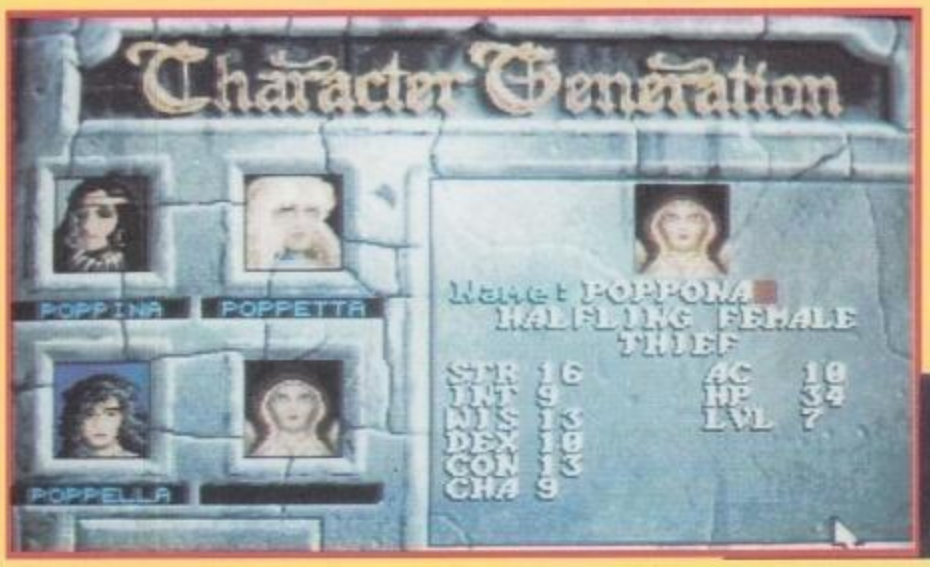
EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON

US GOLD/SSI **Lit. 69.900**

Circondati da soffocanti barriere arboree, assaliti a unghiate da lupi golosi, in affannosa caccia di indizi: mica male come inizio. Manca solo che dietro l'angolo sbuchi qualche troll in assetto da battaglia, e si finisce davvero nelle pesti!

Ma, intendiamoci, l'avete sempre saputo: siete avventurieri, e come tali avete sempre accettato le missioni più strane. Dopo essere usciti (pesti, maleodoranti, ma vincitori) dalle fogne di Waterdeep, siete nuovamente supplicati di intervenire a poca distanza. Stavolta la rogna che vi hanno scaricato addosso è un'imprecisata serie di atti nefandi nella zona del tempio di Darkmoon, ragion per cui vi accingete a raggiungere questo allegro posticino, spiritualmente pronti a ulteriori chilometri di gallerie puzzolenti. E qui inizia la vostra avventura: in una claustrofobica foresta che sembra scolpita con l'accetta, la cui fauna consiste di lupi che ultimamente hanno tirato un po' troppo la cinghia. Niente di strano che vi trovino gustosi, e (giusto per ambientarvi) potrete iniziare a menar spadate sui loro gropponi. Essendo voi avventurieri, saprete alla perfezione che i simpatici lupacchiotti sono solo l'aperitivo alla faccenduola, e (forti della passata esperienza) potrete azzardare una supposizione sul mostro finale: il solito beholder, già visto nel primo episodio. Un rapido sguardo al bestiario vi rivelerà che tra lupo e beholder sta una quantità raccapricciante di mostri; magari non tutti saranno presenti nel gioco, ma

sicuramente troverete un buon numero di pretendenti alle vostre budella.
E qui possiamo cambiare totalmente argomento, cadendo direttamente sul tipo di gioco. Nel caso non lo sapeste, EOB 2 è un gioco di ruolo con visuale soggettiva, che utilizza lo stesso sistema di comando visto in Dungeon Master e EOB 1. Basato interamente su mouse, icone e "punta e premi", è in sostanza l'ultima evoluzione di interfaccia utente per gioco di ruolo, che permette di eseguire tutto usando solo il topino a rotelle e i suoi due tasti. Avrete presumibilmente bisogni di una mano che gentilmente vi cambi i dischetti (potrebbe essere la vostra, perché no?): un vero peccato che nessuno abbia an-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bia ancora inventato un braccio meccanico in grado di sbrigare questo lavoretto antipatico quanto necessario. Ma dicevo: sfruttando i buoni uffici del mouse potrete realizzare qualunque azione utile, dal mazzolare i nemici al lanciare incantesimi, dalla manipolazione di oggetti al curiosare fra le caratteristiche dei personaggi. Questo vi risparmierà di impazzire con decine di tasti, risparmiando non pochi neuroni che potranno essere sovraccaricati con i misteri del gioco. E ne dovrete scoprire, prima di potervi vantare d'averlo risolto: se l'avventura fosse facile si chiamerebbe sinecura (ogni tanto il nostro caro Willy se ne viene fuori con le sue celebri massime che ti lasciano qualche secondo piuttosto dubbioso a fissare il monitor. Ma potremmo noi permetterci d'alterare siffatta veritate? NdMax).

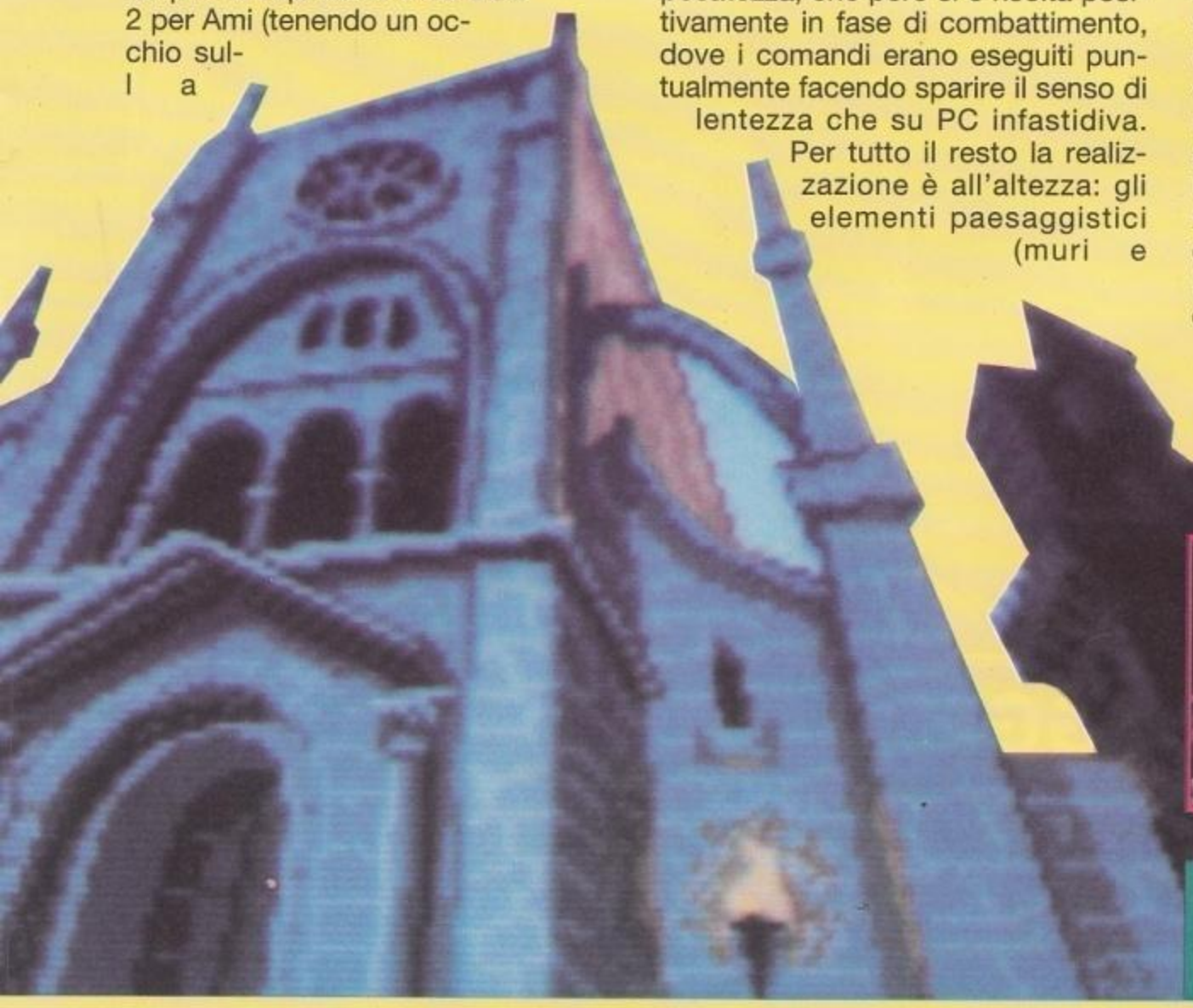
La prima impressione su EOB 2 per Ami (tenendo un occhio sul-

l a

precedente versione PC) è che la parte utile di video sia stata ristretta. Proseguendo si scopre che i colori non sono così lussureggianti come sulla VGA (sono anche molto meno) e pertanto certi sprite sono solo lontanamente paragonabili a quelli visti su Picci. A parte questo, il gioco ha dato l'impressione di una maggior

posatezza, che però si è risolta positivamente in fase di combattimento, dove i comandi erano eseguiti puntualmente facendo sparire il senso di lentezza che su PC infastidiva. Per tutto il resto la realizzazione è all'altezza: gli elementi paesaggistici (muri e porte: gran varietà) sono convincenti e atmosferici, il gioco funziona senza intoppi, e perfino i caricamenti su dischetto risultano indolori, a parte quello iniziale. Mi ritengo soddisfatto, quindi, e ripeto il mio giudizio finale per la versione PC: questo gioco lo vedo più dedicato ai principianti che ai "navigati", in virtù dell'elegante semplicità di comando sul cui altare è però stata sacrificata una componente strategica in battaglia che giocatori più incalliti vorrebbero apprezzare maggiormente, finendo per dirottare su giochi più classici, ma in tal senso più rigorosi. Un prodotto comunque di grande qualità che vi saprà appassionare molto, ma molto a lungo: compratelo!

W.B.



VALUTAZIONE GLOBALE

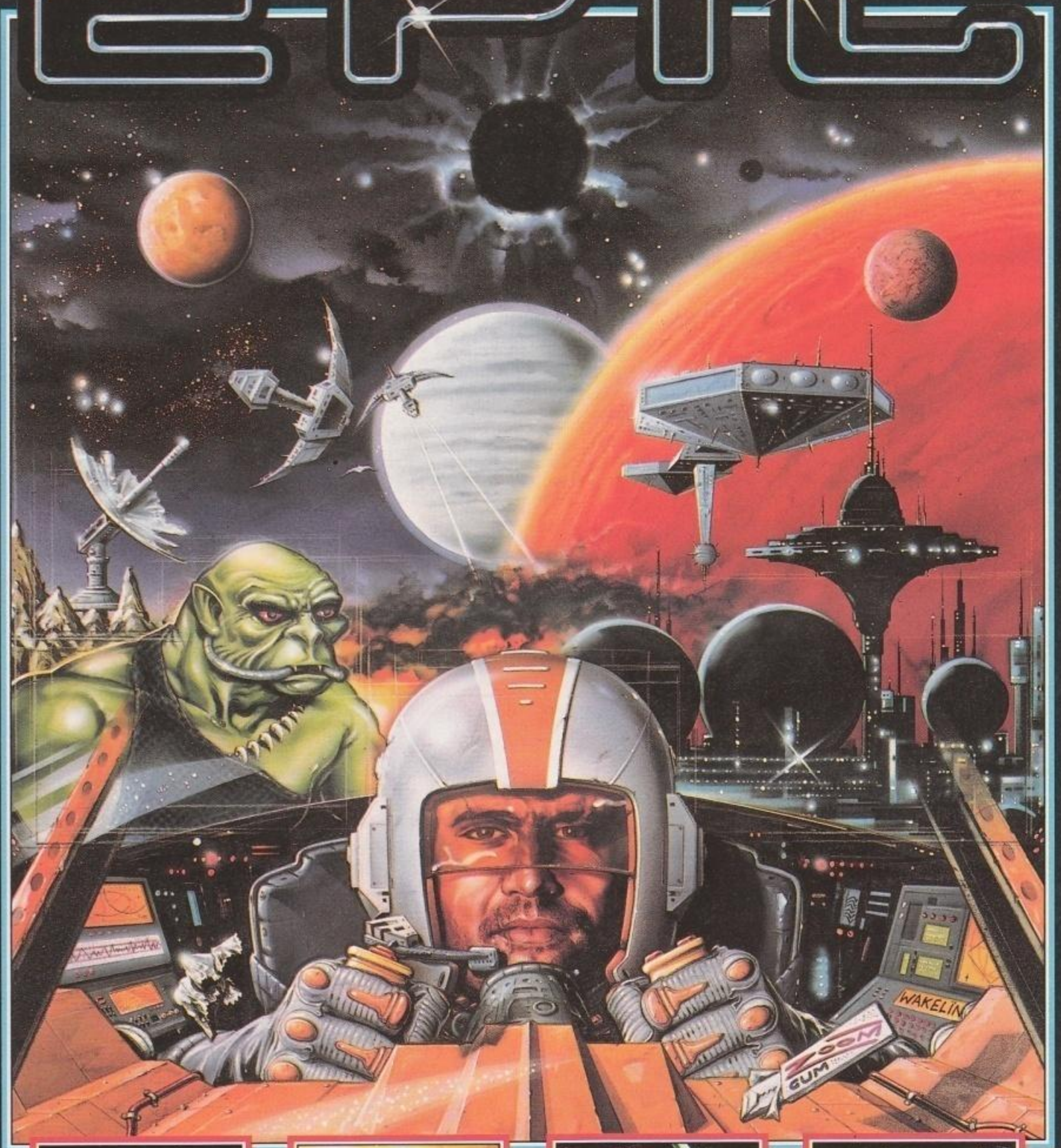
★★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EPIC



T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

É NATA UNA LEGGENDA:
UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.
IL SUO NOME È EPIC.
UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:

ocean®

A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

LEADER

MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hook™

OVVERO...CAPITANO UNCINO !
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER
NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR
PICTURES, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Might and Magic® III

NEW WORLD COMP. Lit. 89.900

Continua l'alternativa alla SSI, in una tensione ideale verso la perfetta interfaccia utente nel gioco di ruolo...

E infatti ritroviamo gran parte degli elementi che avevano avvinto molti giocatori, mi riferisco soprattutto all'impostazione della grafica tridimensionale con scenari e mostri animati, ma anche al tentativo di spostare la gestione ludica dalla tastiera al mouse. Il filo conduttore è ovviamente Eye Of The Beholder, dove era posto l'accento su un metodo di gioco limpido come un rettilineo autostradale, per i ruolisti amareggiati da stuoli di comandi la cui complessità rasenta quella dei simulatori più evoluti. Tecnicamente parlando il ponte-comandi è proteso all'iconizzazione, senza trascurare il vecchio catafalco bianco (la solita tastiera) che potrà essere sfruttato da chi preferisce il processo ormai languente "un tasto-un'azione", con l'ovvio effetto collaterale di usare qualche "bigino" durante l'iter del gioco onde ausiliare la nostra memoria sempre più provata, sicuramente qualche d'uno tra voi appartiene a questo novero... Il gioco si sviluppa sulle isole di un arcipelago, e pone il solito gruppo di avventurieri contro la multipla minaccia di un bestiario assai ampio ed evoluto, tenendo un occhio d'attenzione al logico susseguirsi delle mete parziali che affioreranno nell'evolversi del gioco: le classiche sottotrame che stanno costituendo in maniera sempre più significativa il nerbo nei giochi di ruolo ultimo grido. La meta finale è, ovviamente, salvare l'arcipelago da qualche oscura maledizione, nella fattispecie si parla di una titanica lotta tra due figure mistiche e incappucciate (Corak e Sheltem), l'una dedita alla causa dell'arcipelago, l'altra alla propria. Più esattamente Corak (detto il misterioso) insegue Sheltem in fuga verso chissà dove, pur trovando ritagli di tempo per lasciarsi dietro a vostro uso e consumo ritagli di informazioni utili, se non addirittura indispensabili per la buona uscita della missione...

Ritrasferendo l'attenzione al lato più squisitamente tecnico del gioco occorre marcare bene il fatto che lo scenario assume esso stesso ruolo da protagonista, lo dobbiamo in parte agli enormi sprite animati dei mostri che ci tengono compagnia a modo loro (e qui scendiamo la scala del tempo fino a Dungeon Master, se non più giù), in parte a ingredienti paesaggistici diversi dai soliti sotterranei a cui i grafici hanno dato una decisa spinta portando lo scenario a vita propria. Ma sto decisamente scivolando sullo specifico, quindi sotto l'incalzante pressione del mio stesso filo logico vi lascio al commento per la valutazione definitiva dell'auspicio che MM3 possa generare code interminabili davanti ai negozi...

Dico subito che il gioco è stato concepito per essere giocato con Hard Disk (si può anche con il solo drive, ma ne occorrono almeno due e soddisfare un tormentata procedimento d'installazione), ed in questa configurazione non può che essere considerato un vero campione, altrimenti potreste anche uscirne piuttosto frustrati, ma ne sarebbe valsa comunque la pena.

Willi Max

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE

ELVIRA II
The Jaws of Cerberus

Se non sbaglio, tutti i monitor sono curvi. I cosidetti video a schermo piatto sono in realtà cilindrici (salvo rare eccezioni) e i visori a cristalli liquidi o al plasma non fanno testo perché non sono tubi video.

Ora, avendo davanti a noi una superficie moderatamente curva, potremmo pensare che piatta starebbe meglio; se però dietro tale superficie ammiccano le immagini di Elvira commetteremmo un grave errore. La nostra affezionata strega è infatti costretta per esigenze sceniche a sopportare abiti molto aderenti, che costringono curve decisamente rigogliose a dimensioni sufficienti per un campo visivo: l'ulteriore compressione di un monitor appiattito potrebbe quindi causare qualche tipo di dilatazione improvvisa, se non addirittura un'esplosione. Non c'è dubbio, quindi: sto parlando proprio della stessa Elvira che ben rotondamente conoscete anche voi, e questo potrebbe ricordarvi che la versione PC è già stata recensita; siccome (evangelicamente parlando) non si vive di solo PC, ecco qui anche la versione Amiga.

Listen. I've been captured by this triple headed guy with a severe body hair problem. He says he's gonna sacrifice me at midnight.

Elvira 2 è un'avventura grafica il cui antefatto è dovuto alle tozze zampe di Cerbero, che ha rapito Elvira con la ferma intenzione di trasformarla in bistecche a mezzanotte. Siamo già a sera (tempi stretti, e quando mai non lo sono?), e per quel che vi riguarda impersonate il boss di Elvira, o meglio il suo produttore cinematografico; come tale, dalla dipartita della bellona avrete un sensibile danno finanziario, se non emotivo. Vi tocca quindi immergervi in una missione di salvataggio le cui dimensioni sono quantomeno mistiche, nel senso che dovrete diventare una specie di stregone per poter fronteggiare i vostri avversari, provenienti proprio dagli inferi. Inizierete con l'unico ausilio d'un libro di magie, molte delle quali richiedono un oggetto catalizzatore da scoprire e/o una generosa quantità di energia mentale. Si ha quindi una gestione del personaggio di tipo ruolistico, dove figurano i classici parametri forza, intelligenza, ecc., insieme a punti fisici e psichici. Il gioco si apre con la scelta del personaggio: voi siete sempre voi, ma il vostro alter ego può avere diversi parametri, e questi devono essere fissati. Appena entrati nel gioco vi troverete giusto fuori dalla vostra casa cinematografica, con l'entrata preclusa da un robusto cancello. Sapendo che Elvira è prigioniera da qualche parte lì dentro dovete trovare qualche modo di entrare, fermo restando che vi toccherà parecchia esplorazione. Ma questo non chiude ancora il discorso, nel senso che l'ambiente del gioco, per quanto normale, è popolato da esseri decisamente A.B.normi (vedi Frankenstein Junior) nonché affamati di sangue fresco. Ad essi aggiungete numerosi spunti orrorifici, e avrete un quadro più chiaro: avventura horror!

Aggiungete la gestione generale via mouse, un bel po' di problemi da risolvere, tanti combattimenti da affrontare, tanti Mb di grafica per sovraccaricare i dischetti e sarete quasi al traguardo, cui vi condurrà quanto segue.
Elvira II è un'avventura di grande atmosfera e profondità, che riesce a miscelare in maniera estremamente efficace il "sexyhorrappeal"
tipico della sua protagonista, per gli appassionati del genere un acquisto altamente consigliato.

W.B.

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COVERT

MICROPROSE Lit. 89.900

Bisogna dire che alla Microprose hanno una bella inventiva: ci hanno dato l'opportunità di diventare assi della guerra o campioni di sport da miliardari, ma proprio non pensavo di poter emulare le gesta di James Bond grazie a loro!

Disse il bambino dopo aver visto l'ultimo film di 007: "Mamma, anch'io da grande voglio fare l'agente segreto!". E la genitrice, preoccupata: "Ma dai, figliolo, non sai quello che dici. Quello che tu vedi in quegli orrendi filmacci è una pura finzione cinematografica. La realtà è ben diversa, e molto peggiore!".
"Credi forse che un uomo da solo possa fronteggiare tanti uomini messi insieme e cavarsela con quattro graffi?"; continuò la madre. "Ma certo, mamma. Un vero uomo, allenatissimo in ogni disciplina potrebbe fare questo ed altro".
"Ah, sì? E non ti sembra un po' strano che i cattivi uccidono tutti senza pensarci troppo, tranne il tuo James Bond, anche quando gli capita tra le mani e potrebbero farlo fuori come niente". "Ma no, mamma, è che hanno una paura boia di essere perseguitati dal rimorso o da qualche orribile incubo".

E il discorso si protrasse su questo tono per parecchio tempo. Finché la madre, in un slancio di genialità, non disse al piccolo: "Senti, facciamo così. Ti compro un Amiga e Covert Action così puoi divertirti a emulare tutte le spie che vuoi."
E il piccolo accettò subito il compromesso, vuoi perché tutti i suoi amici gli avevano detto mirabilia su quella bella macchinetta che è l'Amiga, vuoi perché sapeva che non sarebbe uscito ad ottenere di più dalla madre, ormai stanca della discussione.
E così avvenne: la donna mantenne la promessa e il bambinetto si divertì per mesi e mesi.
Ed eccomi qui a raccontarvi del gioco con cui si divertì.
Si dà il caso, anzitutto, che il gioco sia dedicato a un pubblico di qualsiasi genere, sia maschile, sia femminile. Non a caso il personaggio che nel gioco interpreterete si chiama Max (no, non mi sembra che il nostro omonimo caporedattore abbia pagato la Microprose e tantomeno che sia in forza alla CIA, ma non si può mai dire: questi caporedattori a volte hanno poteri incredibili) che è la ben nota abbreviazione di Maximilian, ma anche la un po' meno nota abbreviazione di Maxine. E così col semplice appellativo di Max vi hanno inquadrato: che siate un uomo o una donna vi chiamano allo stesso modo. Ma non vi trattano allo stesso modo... Prima che vi mettiate in testa idee poco piacevoli premetto che come ben saprete in molti film di spionaggio D.O.C. il protagonista ha sempre un'avvenente collega di sesso opposto con cui consultarsi di tanto in tanto (e magari spingersi un pochino oltre). In questo caso la regola è la stessa: impersonate un uomo? Eccovi una segretaria che risponde al nome di Sam (nota abbreviazione di Samantha). E se invece impersonate la ragazza? Nessun problema! Salta fuori il segretario Sam (nota abbreviazione di Samuel. E così con quattro diminutivi ci hanno fregato!).
Chiusa questa parentesi un pochino lunga, veniamo al dunque. Il vostro capo ha avuto informazioni su operazioni un pochino losche. A volte si tratta di semplici sospetti, altre volte di certezze quasi matematiche di crimini in atto. Resta il fatto che voi dovrete investiga-

http://www.oldgamesitalia.net/

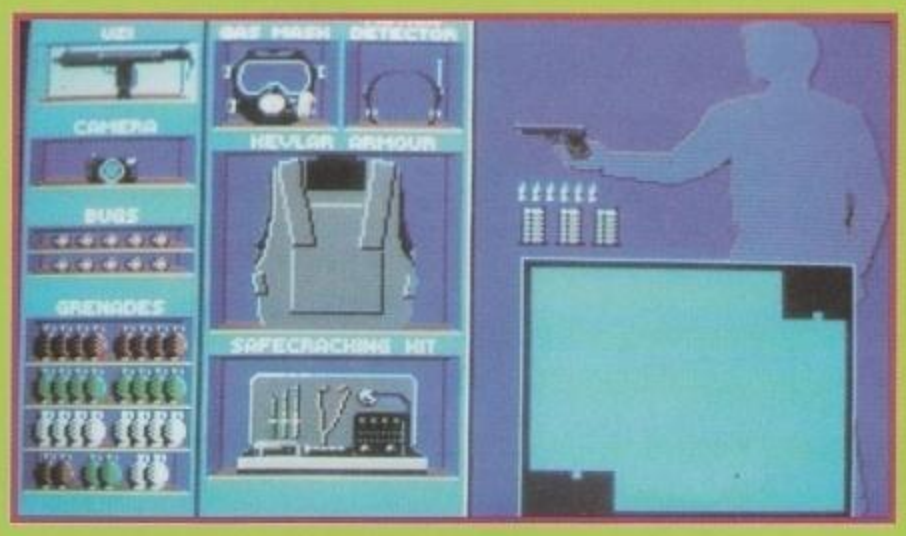
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTION

quasi matematiche di crimini in atto. Resta il fatto che voi dovrete investigare, scomodando tutta la potenza della CIA, per fare un po' di luce sul caso.
Come ogni buon agente, infatti, vi toccherà un minimo di lavoro d'ufficio (che consiste nel leggere i rapporti degli altri e cercare di capirci qualcosa), ma soprattutto una buona dose di lavoretti al limite della legalità. Sto parlando di irruzioni senza mandato, pedinamento o inseguimento di sospetti e piazzamento di microspie e altre diavolerie elettroniche.
Globalmente parlando, infatti, il gioco si può ricondurre a quattro fasi distinte saltuariamente interrotte da una sequela più o meno frequente di mes-

saggi vari da parte dei vostri informatori (a seconda del livello di difficoltà).
La prima (e forse più divertente) fase è quella dell'irruzione in edifici sospetti. Dovete scegliere l'equipaggiamento di base e poi curiosare e fotografare tutti i documenti che trovate cercando di non farvi pizzicare dalle immancabili guardie di turno. A tal proposito potete inchinarvi e strisciare nascondendovi dietro ai mobili per non farvi scorgere dai nemici presenti nella vostra stessa stanza (ma così facendo non li vedrete neanche voi) e sparare qualche granata ad effetto stordente o soffocante.
La cosa più curiosa è che è impossibile essere uccisi: tutti usano proiettili soporiferi a durata limitata e anche se venite catturato potete sempre scappare.
Altra fase di gioco è il pedinamento (motorizzato) dei veicoli sospetti. Potete aumentare o diminuire a piacere la velocità, nascondervi momentaneamente negli edifici e altre cose. Ma ricordate: appena il nemico gira l'ango-



lo lo perdete giustamente di vista finché non lo girate anche voi.
Un sistema più moderno ma non sempre altrettanto efficace di evitare le due fasi di cui sopra è quello di ricorrere all'elettronica. Si tratta di mettere una microspia sulla macchina da pedinare o sul telefono dell'abitazione da controllare e poi sistemare i microprocessori in modo da attivare il circuito.
E' praticamente un puzzle game dove bisogna togliere dal collegamento i telefoni ed evitare di collegare gli allarmi. Il bello è che a seconda del livello di difficoltà la logica dei processori usati sarà sempre più complicata quando non sarà addirittura da indovinare. Completa l'opera la fase di decodificazione dei messaggi crittati: ad ogni lettera corrisponde un'altra lettera, ma non sempre è così facile.
Detto questo sapete più o meno tutto: arrestate più colpevoli che potete con opportune irruzioni e cercate di bloccare i crimini sul nascere, perché dopo un po' i malviventi cambiano vita e si rendono introvabili. Con grave disappunto dei vostri superiori.
Passando al commento vi invito a non comportarvi come me, visto che la prima volta mi sono limitato a guardare frettolosamente le fasi di addestramento del gioco per motivi di tempo e ho bollato il tutto come una boiata realizzata in maniera altrettanto frettolosa. Il fatto che le fasi propriamente arcade siano chiaramente state compilate (detto un po' meno tecnicamente: brutte, lente e talvolta scattose) non può influire negativamente più di tanto sull'ormai consolidata profondità Microprose. Il mondo degli agenti segreti è stato accennato in modo sufficientemente appetibile da creare un'atmosfera che è sicuramente la parte migliore di tutto il gioco. Certo: non dovete aspettarvi diavolerie da James Bond, ma pensare a qualche agente un pochino all'antica con pochi mezzi a disposizione, ma amicizie importanti molto in alto, che gli possono permettere di diventare qualcuno. Tema del resto tanto caro alla software-house d'oltreoceano che, come consuetudine, permette di creare un personaggio dal nulla e di farlo diventare, tramite un lungo apprendistato, una spia coi fiocchi e controfiocchi. Molto interessante la taratura dei livelli di difficoltà come pure la longevità generale del gioco, visto che da pochi elementi più o meno sempre simili si dipana una losca trama quasi sempre diversa.
Un prodotto avvincente che lascia purtroppo l'amaro in bocca dal punto di vista tecnico. Ma per diventare 007 si può sopportare questo ed altro!

G.B.

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTASTICI QUESTI PROGRAMMI
ma come si usano?

Come facciamo a dare sempre di più ai nostri lettori? Semplice, ci caliamo nei loro panni e cerchiamo di pensare a cosa potrebbero desiderare di più dalla nostra rivista.
Ecco, quindi, quello che reputiamo possa essere un'iniziativa molto simpatica. Oltre ai "soliti", magnifici, demo dei giochi più interessanti sul mercato, vi proponiamo anche due "sfiziosi" programmini di pubblico dominio che non mancheranno di divertirvi.
Chiariamo subito che, mentre per giocare i demo contenuti sul dischetto vi basta inserire lo stesso nel drive al momento dell'accensione e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo, per utilizzare i programmi che vi vado a illustrare in queste due pagine occorre utilizzare il dischetto di WORKBENCH che correda il vostro computer.
La procedura che dovete seguire è estremamente semplice:
Spegnete il vostro Amiga, inserite il dischetto WORKBENCH nel drive interno e riaccendete il computer (via quel lanciafiamme Nerone, non è questo che intendevo). Adesso limitatevi ad aspettare che il suddetto programma termini di caricare e poi inserite il dischetto di TGM ACTION. Vedrete apparire sullo schermo l'icona (il disegnino, per intenderci) di un dischetto chiamato "TGM Action". Spostatevi sopra il puntatore del mouse ed eseguite un doppio click.
Apparirà una finestra contenente due cassetti. Spostate il puntatore sul cassetto relativo al programma che vi interessa e rieseguite un doppio click. A questo punto si aprirà un ulteriore finestra (questa è l'ultima, ve lo prometto) contenente l'icona del programma vero e proprio e un'ulteriore icona rappresentante un libretto di istruzioni. Se conoscete l'inglese potete cliccare su quest'ultimo per leggervi la documentazione originaria fornita direttamente dal programmatore, altrimenti lasciatela perdere e continuate a leggervi il presente articolo.
Adesso che sapete come "lanciare" i programmi, possiamo cominciare con lo spiegare a cosa servono.
Il primo di cui parliamo è il più semplice da gestire: "BootIntro".
BootIntro, come il nome stesso lascia presagire, è un programma che permette agli utenti (voi) di personalizzare un dischetto inserendo al posto del solito Boot-Block una schermata in cui verrà visualizzato un messaggio da voi definibile.
Usarlo è semplice.
Una volta caricato il programma in questione vi troverete davanti a uno schermo simile a quello della foto A1. Vedete quella finestrella con dentro scritto " QUESTA E' UNA PROVA" e con l'intestazione "headline"? Bene, quì va inserito il testo (per un massimo di venti caratteri) che occuperà la zona alta dello schermo (vedere foto A2).
Nella finestra immediatamente sottostante va inserito, invece, il messaggio vero e proprio che "scrollerà" nella zona bassa dello schermo (massimo 225 caratteri).
Definito il testo di entrambe le finestre, non vi resta che cliccare sul box in basso contenente la scritta SHOW per verificare il risultato finale. Fatte tutte le modifiche che avete ritenuto necessarie, non vi resta che inserire il dischetto che intendete personalizzare e cliccare sul box SAVE. Da questo momento, ogni qualvolta inserirete il dischetto in questione nel drive dopo aver eseguito un reset o direttamente all'accensione del computer, la prima cosa che apparirà sullo schermo sarà la vostra introduzione.
Per quel che riguarda gli altri box, non mi rimane da dirvi altro se non che il box QUIT serve per uscire dal programma; il Box INFO vi INFOrma sul programmatore del presente programma; il Box LOAD serve a modificare una intro già presente su un dischetto (basta inserire il dischetto da modificare, cliccare sul box LOAD, modificare il testo che apparirà come volete e ricliccare sul box SAVE per eseguire i cambiamenti.
Un ultimo, importante, avvertimento. Non cercate di personalizzare i dischetti contenenti giochi o programmi comunque acquistati perché, agendo il programma sulla strutturazione dei dati all'interno del dischetto, un eventuale forma di protezione potrebbe distruggere inesorabilemente il programma ivi contenuto. Quindi usatelo con accortezza (e preferibilmente solo sui dischi di vostra fattura).

A1

A2

COSA E' SCENERY?

Il secondo programma di questo mese consiste in un generatore di paesaggi frattali tridimensionali. Non spaventatevi, il paesaggio frattale tridimensionale non è una malattia della pelle o una forma di gastrite, ma più semplicemente un'immagine rappresentante un paesaggio più o meno terrestre interamente generato dal computer. Il metodo da seguire per ottenere i propri paesaggi è (spiegando l'utilità dei menu accessibili in alto premendo il tasto destro del mouse) la seguente: nel menu Projects non dovete far nulla, almeno per il momento. Nel menu HEIGHT potete decidere l'altitudine massima dei monti presenti nel paesaggio. Nel menu LIGHTING vi limitate a scegliere la posizione della fonte di luce nei confronti dell'osservatore (voi davanti al monitor): dall'alto a sinistra, dall'alto a destra e così via. Nel menu VIEW decidete la posizione dell'osservatore rispetto al paesaggio (solo tre posizioni sono possibili): osservare dall'alto, dal basso e da una posizione intermedia tra le due. Nell'ultimo menu, WATER, selezionate la quantità d'acqua che si trova in giro; questa può variare da nulla a livello di annegamento.
Fatto tutto ciò che serve nei Menu precedentemente descritti, si torna al menu PROJECTS per effettuare il disegno vero e proprio. Andate sulla voce GENERATE SCENE. Il computer vi farà comparire un ulteriore "requester" (finestra) in cui figureranno due voci: USE SAME SEED e USE NEW SEED. Se selezionate la prima, verrà utilizzato lo stesso frattale che avete già in memoria per generare il fondale, altrimenti vi verrà chiesto un numero qualsiasi da 0 a 99999 con cui generare il nuovo fondale. Non perdete tempo a chiedervi cosa possa essere o cosa sia effettivamente un frattale. Sappiate solo che il computer, partendo da un solo numero quale quello che inserite e passando attraverso trenta secondi buoni di calcoli, riesce a calcolare l'estensione e i pendii di tutti i monti che costituiranno il vostro paesaggio finale oltre, ovviamente, a tutti i mari e i laghi che ne seguono. Sperando che sia decaduta qualunque insana curiosità, vi dico solo che la voce SAVE SCREEN serve a salvare su disco il vostro lavoro finito. La voce RE-DRAW SCENE serve a ridisegnare il fondale in caso abbiate apportato delle modifiche ai vari settaggi ma non al frattale. La voce ABOUT vi fornisce le solite nozioni sul programmatore e EXIT serve per uscire dal programma.
Lo so che c'è una voce (HIDE TITLE) che non vi ho spiegato, ma non posso mica rovinarvi tutta la sorpresa...

Giancarlo Calzetta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

9
ANNO 2
NUMERO 9
GIUGNO 1992
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

L'ORRORE SU SUPER FAMICOM CON GLI
ADDAMS

IL MEGADRIVE NELLA GUERRA DEL GOLFO

LA PREISTORIA DEL NES
L'ARRIVO DI JOE & MAC

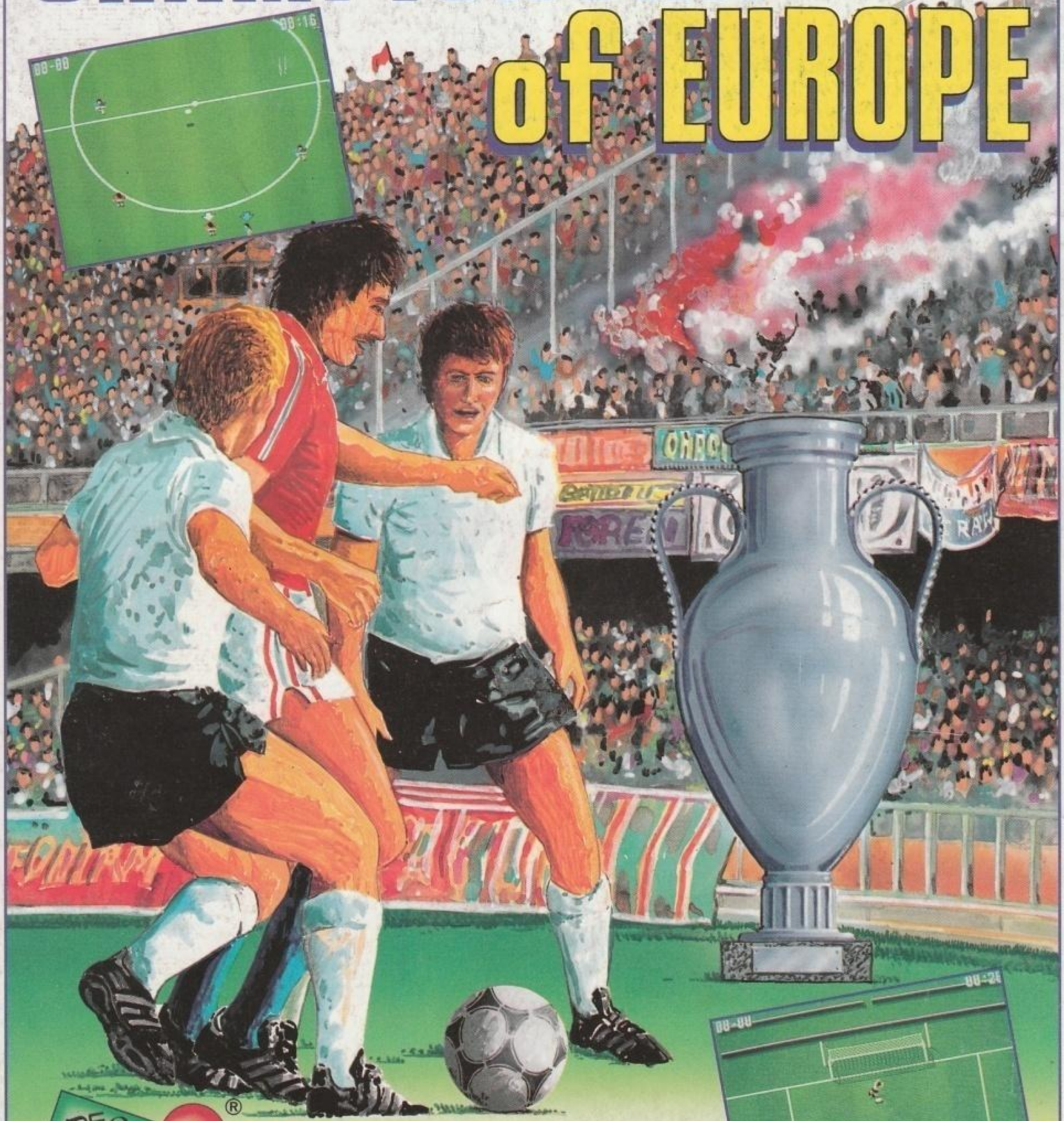
UNA VALANGA DI NE

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAMPIONSHIP of EUROPE



DISPONIBILE PER AMIGA e C64

SCENDI IN CAMPO
CON LE SQUADRE MIGLIORI
E VIVI LA STRAORDINARIA EMOZIONE
DI ESSERE **CAMPIONE D'EUROPA!**

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/